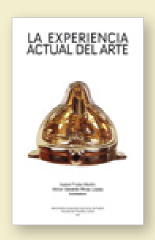




⊖ Datos para citar este trabajo ⊖

Autores:	Gerardo De la Fuente Lora, Martha Erika Mateos Genis
Título del trabajo:	“Aproximaciones a la videodanza”
En:	Fraile Martín, Isabel; Rivas López, Víctor Gerardo (Coordinadores). *La experiencia actual del arte.* Colección La Fuente. BUAP. Puebla, 2011.
Páginas:	pp. 117-126
ISBN:	978-607-487-356-6
Palabras clave:	Videodanza, coreografía, resignificación del cuerpo, recorporalización del cuerpo







Aproximaciones a la videodanza

Gerardo de la Fuente Lora
y Martha Erika Mateos Genis

En la mitad del siglo XX, el arte se manifestaba como una interconexión entre artes y procesos artísticos, y como el portal de inclusión de nuevas tecnologías que le permitieran experimentar lo que por hoy es uno de los temas más tratados y abordados: la deformación y transformación del cuerpo. Por ello no es de extrañarse que en esa época los partícipes de un movimiento fueran iniciadores de otros más. Los procesos artísticos empezaban a romper sus barreras para poder interrelacionarse y de esta forma se comenzaba a mezclar happening, performance, pintura, escultura, danza teatro, entre otros. Con respecto a la tecnología, elementos como la fotografía, la película y el video se utilizaron como *mediums* que si bien en un principio fueron contemplados por el artista para registrar sus obras artísticas, estos llegaron a ser parte de la obra. Artistas como Wolf Vostell y Nam June Paik toman al video como el punto fundamental de su obra iniciando así un nuevo género denominado *videoarte*; Garry Hill por su parte utilizará el video como elemento que captará acciones de su cuerpo acompañándolo de gestos y Bruce Nauman, representante del *body art*, transgredirá su cuerpo frente a la cámara, pero no para consolidarla como un registro, sino para otorgarle el papel de testigo y *medium* de la transformación de su cuerpo[1]. Así, el video se marca como un arte, una parte de la obra que a la vez acaparara su restante para ser una unidad.

De alguna manera, el videoarte como laboratorio estético y técnico, se desbordó produciendo otros campos de investigación,

---

[1] Ver: Simón Marchan Fiz, *Del arte objetual al arte de concepto, las artes plásticas desde 1960,* parte III.

otras miradas sobre la cuestión que funda la institución artística moderna como es la representación (de cuerpo, espacio, movimiento, etc.). Un resultado derivado de la aparición del video creativo es la Videodanza, práctica artística que une dos artes, dos cuerpos: *Bailarín y cámara*, (danza e imagen electrónica) los cuales experimentan su relación ofreciendo diversas propuestas.

Videodanza

Videodanza o también conocida como *danza para la cámara* es un género híbrido derivado del videoarte que, al igual que éste, es una síntesis expansiva de *tiempo y espacio, plástica y música, imagen y sonido, experimentación y comunicación* y además movimiento dancístico. El concepto de Videodanza no puede sellarse en definitiva; este se irá complementando en la medida en que haya nuevas propuestas dancísticas y tecnológicas que a su vez reflexionen y experimenten sobre los alcances y límites que tiene como *media art*. Aunque no se puede catalogar a la Videodanza con un concepto de media art restrictivo y exigente que simplemente lo defina como "prácticas o producciones creadoras y comunicativas que se dan por objeto la producción del media específico a través del que alcanzan a su receptor"[2]. Si se aceptara esta definición cerrada, se estaría contemplando como *media art* sólo aquel que produjera medios de comunicación, quedando así descartadas aquellas producciones específicamente realizadas 'para' aparecer en medios de comunicación.

Es importante resaltar que en la definición de Videodanza, cuando se habla de *género híbrido*, ello no significa que no podrá prescindir ni del video ni de la danza. "La Videodanza no es video ni es danza"[3]. Ninguna puede dominar ni excluir a la otra. Tampoco se trata de "la mera sumatoria de estos [dos] lenguajes [ya que] nos llevaría al simple registro de una coreografía o, por el contrario, a una acción o movimiento que sucede en un momento dado y mucho menos de decodificar la obra con herramientas de una u otra categoría exclusivamente. La Videodanza es "[...] la inaugura-

---

2 Ver: José Luis Brea, *La era posmedia*. pp. 5-7.

3 Diego Carrera y Magali Pastorino, *Videodanza - Máquina y cuerpo*. Para el Festival Internacional de Videodanza del Uruguay FIVU 2005, p. 1.

ción de una mirada que el video como técnica, le asigna al cuerpo en movimiento [...]"[4] Ofrece diversos movimientos, que se realizan de manera simultánea: movimiento de cámara, movimiento provocado por la edición (manipulado con tecnología digital) y movimiento del danzante.

Se debe enfatizar con respecto a su parámetro de formato, que la Videodanza considerará diferentes tipos de producciones donde el medio es la película; el trabajo realizado en el medio del cine (donde se tiene la tecnología más desarrollada) al que algunos creadores le han llamado *cine-danza y las* prácticas contemporáneas de vídeo tecnología. Como Rosenberg[5] lo indica, dichos términos "se refieren al arte de crear una coreografía para la cámara, para ser visto como una totalmente formada obra de arte autónoma, en última instancia, ya sea en una pantalla de cine o televisión"[6]

Coreografía de la Videodanza

En la Videodanza, la coreografía no es definida como una coreografía convencional para la danza (la cual se avoca únicamente al cuerpo y movimientos del danzante durante la ejecución de la danza), sino que va más allá, apropiándose del proceso de la articulación audiovisual. Como Rosenberg señala, la coreografía parte "desde la captura por parte de la cámara hasta el montaje". El proceso de articulación audiovisual es el que media a la danza, y esta última por tanto deberá tomar en cuenta el proceso de mediación a través de los diferentes dispositivos y procesos implicados en la creación audiovisual.

Punto estrechamente vinculado a la coreografía videodancística es el espacio. "La cámara y el método de grabación debe ser entendido como un espacio, del mismo modo en que nos referi-

---

4 *Ibídem,* p. 2.

5 Douglas Rosenberg fue director del Programa Video Archivo en el *American Dance Festival* durante una década y es fundador y director del Festival *Dancing For the Camera* del ADF. Ha participado en numerosos paneles y jurados. Actualmente trabaja en un libro sobre teoría y práctica de danza para la cámara.

6 Ver: Douglas Rosenberg, *Video Space: A Site For Choreography,* pp. 1-14.

mos al teatro como el lugar para un espectáculo de danza"[7]. El sitio de la danza de la cámara difiere con el de la danza en muchos aspectos, uno de ellos es que la danza para la cámara es en sí una mediación flexible del espacio de vídeo para que la danza explore como sujeto, objeto y metáfora.

Una de las primeras aportaciones de la Videodanza es una nueva puesta del cuerpo. El espacio concebido en un rectángulo que asemeja a una ventana debe atrapar la mirada del espectador valiéndose de nuevas formas a su alcance como el montaje, la edición, la captura del cuerpo a través de tomas. Si bien pareciera que pudiera limitar el espacio concebido en la "mirada" de la cámara, que el cuerpo pudiera perder dimensión volumétrica, el video –junto con otros avances de art media y la edición– ofrece una dimensión de lo físicamente imposible: la cámara lenta, las distorsiones, las reversas, la anulación de las leyes físicas del escenario dan como resultado esta nueva dimensión: La Videodanza forma otra noción de danza involucrando una reflexión sobre el cuerpo. Y este cuerpo a su vez, aparece con otras posibilidades de enunciación, en el marco del rectángulo del video y en el recorte de la edición: el cuerpo en el registro de su movimiento produce otras subjetividades, otras maneras de pensarse.

La práctica de la articulación se dará a través experimentación con ángulos de cámara, tomas, composición, ubicación y técnicas de posproducción, así como la naturaleza misma de la coreografía y la acción de la danza puede ser cuestionada, deconstruida y re-presentada como un nuevo y viable construir. De esta forma la representación del baile se filtra a través de la composición y de las estrategias estéticas del operador de cámara o director, y posteriormente de un editor.

La riqueza creativa que provee este género con respecto a la representación escénica convencional permite la posibilidad de adoptar cualquier ángulo, cualquier tiempo (no es realista y se pueden cambiar las velocidades); cambiar el espacio, variar la distancia entre el espectador y el intérprete y obtener planos de deta-

---

7 Douglas Rosenberg, *Ibíd*em, p. 23.

lle, fundir una imagen, cambiar el color, asociar de manera distinta, incluir las asociaciones del bailarín. La propia naturaleza de la cámara, con su capacidad de acercarse y alejarse, y de enfocar claramente un área muy pequeña, invita a la investigación del movimiento y su desarrollo a un nivel muy íntimo. "Un gesto pequeño e insignificante en el escenario puede transformarse, cuando se ve a través de la lente, en poético y grandioso, mientras la respiración o los pasos del bailarín pueden convertirse en puntos focales de la obra"[8]. En videodanzas como *"Über alles"*[9] o los primeros segundos de *"Destierro"*[10] puede apreciarse un movimiento lento que resulta determinante para los siguientes movimientos del bailarín.

Con relación a la historia, la práctica contemporánea de la danza de vídeo tiene inicios en puntos de tiempo y origen dispersos que van desde la película de Thomas Edison titulada *Annabelle la bailarina* (1894-95), la cual se filmó en una larga toma, hasta la época de las segunda etapa de vanguardias en donde los artistas, quienes eran partícipes de una era de medios de comunicación, conscientes del poder que tenían estos *media* por su capacidad de llegar a las masas pero sobre todo por la nueva tecnología para captar y ver la imagen, concluyeron que debían exigirse una mayor participación con estos para así poder realizar experimentos con referencia a la imagen en movimiento que a la vez captaba movimiento. El resultado fueron trabajos como el de Talley Berry (1960), precursor de la Videodanza contemporánea, los cuales fueron fuente de inspiración para la realización de obras más elaboradas y consolidadas como la obra *Blue* de Merce Cunningham donde el coreógrafo y los bailarines debían replantear el espacio.

Con Cunningham se establece un punto de reflexión para hacerle saber a la videodanza que ésta debe estar acorde al movimiento dentro del marco (el movimiento del bailarín, la coreografía en sí) pero sin dejar a un lado el movimiento del marco (la cámara) ya que para ese entonces los artistas estaban dispuestos a

---

8 Douglas Rosenberg, *Video Space: A Site For Choreography. Preface*

9 http://www.youtube.com/watch?v=AK5trToVstw

10 http://www.youtube.com/watch?v=cTaOzgHNzvY

explorar las posibilidades de un movimiento de la cámara. En el entorno, la cámara se mueve por el espacio de los bailarines a una velocidad vertiginosa, bailarines al azar que aparecen y desaparecen del marco. El efecto es todo lo contrario de las entradas y salidas de lo esperado en una danza puesta para teatro. Los bailarines están colocados de manera que no se pierdan y puedan ser captados; la cámara desarrolla el sentido de "descubrir" el movimiento ya en marcha. "Vaughan señala que en Cunningham había una "comprensión instintiva", con el lengua de de la cámara él trataba de que el espectador absorbiera la información mucho más rápido que en el teatro, y ampliar el espacio –aunque se encontrara hasta cierto punto limitado por el marco de lo rectangular se debía de dar una ilusión de mayor profundidad de lo que en realidad existe"[11].

Por su parte Deren, artista del video artístico y el cine, utiliza al bailarín como la constante en un panorama cambiante de lugar y tiempo, el flujo de circulación ininterrumpida con cambios de ubicación de escena a escena, cuestionando la relación con la lógica de la cronología.

> Beatty parece estar suspendida en el aire para una longitud humanamente imposible de tiempo. En otros momentos, una manifestación de los brazos del bailarín comienza en un lugar y termina en otro fichero de tus ajustes; la coreografía, literalmente, "mueve" al espectador a otro lugar.

Paralelo al desarrollo de las propuestas iníciales de Videodanza, en Estados Unidos se trató de manejar apoyo para este tipo de artes no convencionales a través programas formales. Al respecto Rosenberg señala que:

> Hubo una oleada de actividad en video danza en los Estados Unidos en los finales de 1970 hasta finales de 1980 como fuentes de financiación, incluida la Fundación Nacional para las Artes,

---

11 Douglas Rosenberg. *ob. cit,* 7.

> organismos y filiales de PBS como WNET en Nueva York y KQED San Francisco comenzó a reconocer la danza para la cámara.[12]

Pero la financiación desapareció, y con ello el impulso y la promoción por parte de dichas instituciones a este tipo de producción. Curiosamente ello no detuvo a la Videodanza ya que fenómenos como el aumento de una cultura de alfabetización mediática y un acceso a los equipos hizo que otro tipo de personas pudiera comenzar a crear por su parte ampliando el grupo de creadores y también el número de bailarines interesados por una necesidad de expandir el estudio del cuerpo.

La Videodanza como medio para resignifcar al cuerpo

El modelo teórico que nos parece puede ser aplicado para comprender la forma en que la videodanza resignifica el cuerpo, corresponde al autor Gilles Deleuze, de su obra *Lógica de la sensación* (1981). En esta obra se aborda la temática de la encarnación del cuerpo, marcando la relación Ojo-Figura de un *cuerpo sin órganos* donde se libera la figura de la representación para atenerse a ella como hecho inmanente y aislado. Si bien dicho modelo está enfocado a las pinturas de Francis Bacon y Cezanne, este también puede ser aplicado en la Videodanza ya que entra en el grupo de arte que es captado por el ojo –lo que Christian Hansen[13] denomina artes de nivel bidimensional– y rompe con un esquema de concentración en lo figurativo al querer abandonar la idea de una representación.

La filósofa mexicana Sonia Torres con base en la obra ya mencionada de Deleuze afirma que "el arte moderno plantea la posibilidad de abandonar los procedimientos figurativos por vía del expresionismo abstracto y por lo que Deleuze llama *vía de sensación,* [el cual] es un expresionismo especifico que restaura la *figura,* yendo más allá de la afección y de la percepción [...]"[14]. Para ello, Deleuze parte de distinguir los términos *figura* y *figurativo,* con el fin de en-

---

12 Douglas Rosenberg. *ob. cit,* 2.

13 Ver: Mark B.N., Hansen, *Bodies in code interfaces with digital media,* pp. 1-25.

14 Sonia Torres, *Deleuze y la sensación. Catástrofe y Germen*, p. 4.

tender el porqué es importante rescatar la Figura. El término *figurativo* es aquel que abarca la *representación*[15] propia del arte figurativo le da "[...] forma a la materia [...]"[16]. Por otra parte la *figura* es definida como la(s) fuerza/fuerzas "[...] que propone(n) que la finalidad del arte sea el abandonar los espacios de la representación, abolir lo figurativo y crea[r] seres de sensación mediante procesos deformantes que diluyen las fronteras entre el artista y el objeto"[17].

Se debe separar los órganos rígidos, esos órganos que yacen en lo representacional, infiriéndose entonces que la figura debe estar por encima de la figuración, la metáfora, el estructuralismo, el psicoanálisis así como de los modos de representación o narración. La Figura entonces nos lleva a lo que Deleuze marca como sensación el caso de la pintura "[...] la Sensación no está en el juego 'libre' o desencarnado de la luz y del color [...] está en el cuerpo, aunque fuere el cuerpo de una manzana. El color está en el cuerpo, la sensación está en el cuerpo, y no en los aires. Lo pintado es la sensación. Lo que está pintado en el cuadro es el cuerpo, no en tanto que se representa como objeto, sino que es vivido como experimentando tal sensación lógica"[18]. Y entonces ¿qué hay de un cuerpo sin órganos? "El cuerpo sin órganos es el cuerpo que deja a un lado las estructuras, que decide salirse, desligarse de lo figurativo "[...] cuando la carne se desprende de los huesos" [19] además está recorrido por una onda que traza en el cuerpo niveles o umbrales según la variación de su amplitud. Así pues, el cuerpo no tiene órganos, pero sí umbrales o niveles.

Empleando el modelo de Deleuze en la Videodanza se puede determinar que el cuerpo del danzante es ahora un cuerpo sin órganos que rompe relación con lo figurativo, se maneja como una pieza potencial para experimentar, sin rostro y sin forma temporal. El cuerpo se revela al soltarse de toda estructura. El cuerpo

---

15 Aplicada en el caso de la pintura que es el tema que aborda Deleuze en su obra puede ser desde una manzana, un rostro, una mesa, etc.

16 *Loc. Cit. p. 4.*

17 *Ibídem,* p. 5.

18 Gilles Deleuze, *Sobre lo ocular,* p. 42.

19 *Ibídem,* p. 32.

entero de la Videodanza se fragmenta. La Videodanza rompe fronteras de lo corpóreo con lo visual; trata de conciliar y lo hace a través de la tecnología; es a través de ella que se registran minúsculos cambios físicos y se introducen nuevos factores de juego.

> Cuerpo convertido en figura sin rostro y sin forma temporal, cuerpo vivido como una composición estética, como potencia de experimentación, de ensayo como animalidad que no implica forma animal alguna, sólo trazos émulos de un caballo o un tigre; sombras que se deslizan como espíritus y van a poblar los paisajes en ausencia del hombre. El cuerpo es el espíritu que envuelve al hombre y al animal; es relación vecindad entre ellos, es el hecho común del hombre y del animal; cuerpo-espíritu que no nace de una combinación afortunada de formas ni de una distribución ingeniosa de colores, sino de una deformación padecida como efecto del proceso artístico, un viento que arrastra al artista hacia la pérdida de arrogancia llevándolo a su ser molecular. La deformación convierte al artista en un vaho que se esparce poniéndolo en continuidad con el animal. Lo molecular es la carne vibrante, la fuerza que no hace nada, que no actúa, que únicamente está presente. El cuerpo se revela al soltarse de toda estructura, cuando la carne se desprende de los huesos…[20]

Se habla entonces de una “recorporalizacion del cuerpo” a través de las técnicas de pantalla. Una construcción del cuerpo de danza a través de la pantalla, a veces una construcción de un cuerpo imposible (mi cuerpo puede ser desde tres pares de piernas dados en una unidad, un torso alterado digitalmente o un cuerpo figurativo que logra hacer movimientos, posturas o estados que un cuerpo humano no puede, pero que con ayuda de lo digital se enmarca). Cuerpos que se quedan suspendidos en el aire y pueden mostrar un poco de lo efímero de la danza, cuerpos que quizás pudieron ser imaginados pero nunca vistos en conjunto o materializados en un género. La técnica, entonces interesa cuando tiene la capacidad

---

[20] *Ibídem,* p. 31.

de abrir nuevas posibilidades estéticas y nuevas relaciones con el espectador. La Videodanza no sólo propicia hallazgos visuales y búsquedas formales inéditas en la cinta de video, sino que se integra con facilidad a propuestas espaciales, objetuales y performáticas, generando toda una serie de híbridos llamados *formas expandidas*.

Bibliografía

Brea, José Luis, *La era postmedia*. Libro Virtual, 2002.

Deleuze, Gilles, *Sobre lo ocular*. Mil Mesetas, Pre-Textos, 2000.

Hansen, Mark B.N. *Bodies in code interfaces with digital media*

Marchan Fiz, Simón. *Del arte objetual al arte de concepto, las artes plásticas desde 1960*. Primera edición mayo, 1972.

Rosenberg, Douglas: *Video Space: A Site For Choreography*.

Torres Ornelas, *Sonia. Deleuze y la sensación. Catástrofe y Germen* publicado por Editorial Torres Asociados en 2008.